

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

## IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,  
Please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.

**(12) Publication of Unexamined Utility Model Applications (U)**

(11) Utility Model Application Publication No.

**JP, 5-86388**

(43) Publication Date: November 22, 1993

(51) Int. Cl. 5	ID Code	Office Ref. Code	F1	Technical Indication Area
A63F 9/22 H04Q 9/00	341	G B	7170-5K	

Request for Examination    Unrequested    Number of Claims 2 (Total 3 pages)

(21) Application No. JP, 4-27409

(22) Date of Filing April 24, 1992

(71) Applicant 000001973  
NEC Home Electronics, Ltd.  
4-24, shiromi 1-chome, chuo-ku,  
Osaka-shi, Osaka

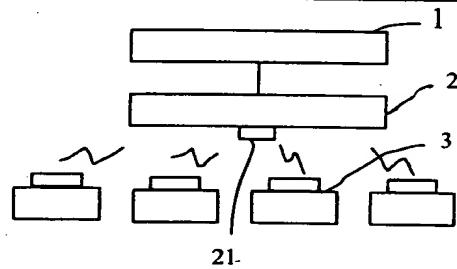
(72) Creator of device Shinichi OBANA  
c/o NEC Home Electronics, Ltd.  
4-24, shiromi 1-chome, chuo-ku,  
Osaka-shi, Osaka

(54) [Title of the Device] VIDEO GAME DEVICE

(57) [Abstract]

[Purpose] To provide wireless connection between a video game machine and a plurality of controllers.

[Constitution] The video game machine and the controller communicate with each other wirelessly, and a plurality of the controllers are provided with a controller code setting switch. When the comparison of the set code with an authorization code sent from the main game machine yields substantial match, a predetermined data signal is sent.



1. Display  
2. Main game machine  
3. Controller  
21. Infrared ray transmitter/receiver  
Block diagram of system in embodiment

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開実用新案公報 (U)

(11)実用新案出願公開番号

実開平5-86388

(43)公開日 平成5年(1993)11月22日

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 9/22  
H 0 4 Q 9/00

識別記号 庁内整理番号

G

3 4 1 B 7170-5K

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 2(全 3 頁)

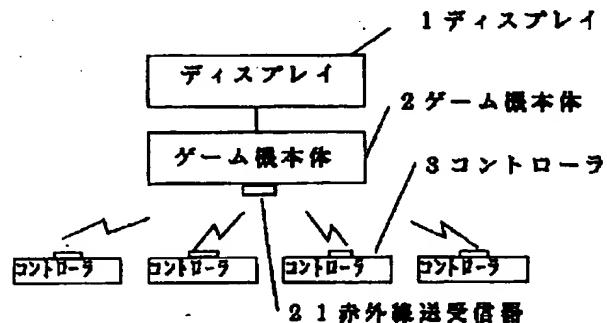
(21)出願番号	実開平4-27409	(71)出願人	000001937 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社 大阪府大阪市中央区城見一丁目4番24号
(22)出願日	平成4年(1992)4月24日	(72)考案者	尾花 信一 大阪府大阪市中央区城見一丁目4番24号 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社内

(54)【考案の名称】 テレビゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 テレビゲーム機と複数のコントローラ間の接続をワイヤレス化する。

【構成】 テレビゲーム機とコントローラ間の交信をワイヤレス化すると共に、複数のコントローラにそれぞれコントローラコード設定用スイッチを設け、設定したコードとゲーム機本体から送られた許可コードとが一致した場合に、所定のデータ信号を送信する様構成した。



実施例システムブロック図

## 【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】 テレビゲーム機本体と、ディスプレイ装置と、複数のコントローラと、からなるテレビゲーム装置において、前記テレビゲーム機本体と前記複数のコントローラはそれぞれ双方向通信可能な赤外線送受信器を備え、前記複数のコントローラは、それぞれコントローラの番号を示すコントローラコードの設定スイッチを有し、前記テレビゲーム機本体に所定のデータ信号を送信するに先立って、設定されたコントローラコードを前記テレビゲーム機本体に送信し、前記テレビゲーム機本体は受信したコントローラ信号の中から所定のコントローラ選択手段により、選択したコントローラに許可コードを送信し、前記複数のコントローラは、送信した前記設定されたコントローラコードと受信した許可コードとが一致した場合に前記所定のデータ信号を送信する様構成したことを特徴とするテレビゲーム装置。

【請求項2】 前記所定のコントローラ選択手段は、所定の一定期間内に受け付けた送信許可申請のための各コントローラからの受信信号から同一のコントローラが重

複しないように選択するものである請求項1記載のテレビゲーム装置。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】実施例のテレビゲームシステムブロック図

【図2】コントローラの平面図

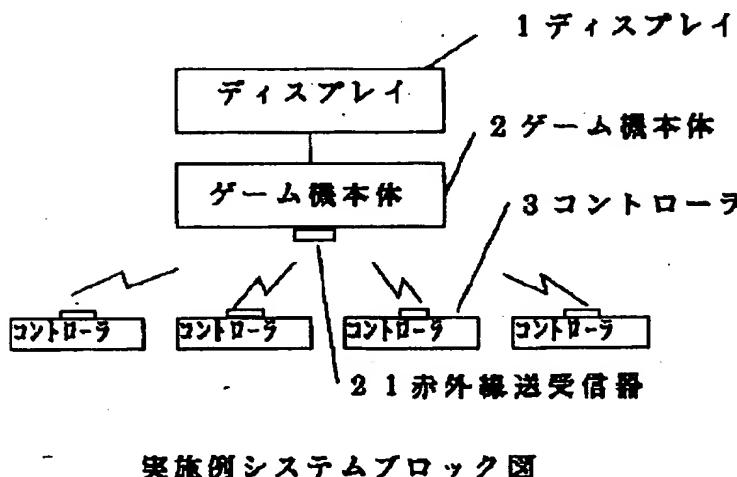
【図3】コントローラ信号送受信回路ブロック図

【図4】コントローラのデータ送信フロー

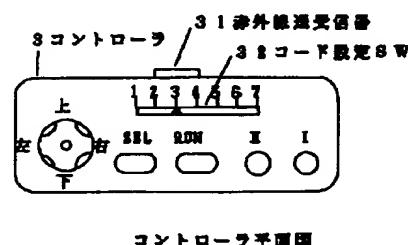
## 【符号の説明】

- 1 ディスプレイ
- 2 テレビゲーム機
- 20 ゲーム機本体部
- 21、36 赤外線受信器
- 22 パルス復調器
- 23 直並列変換器
- 24 パッドデータ変換器
- 25、32 パルス変調器
- 26、33 赤外線送信器
- 31 並直列変換器
- 3 コントローラ
- 34 コード設定スイッチ
- 35 コード比較器

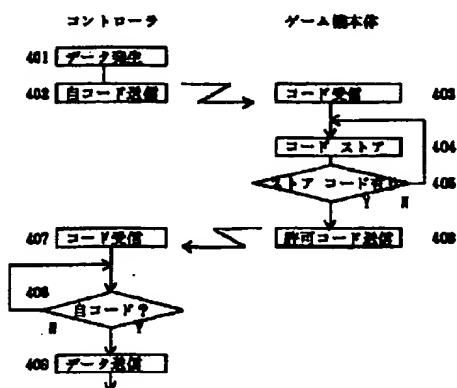
【図1】



【図2】

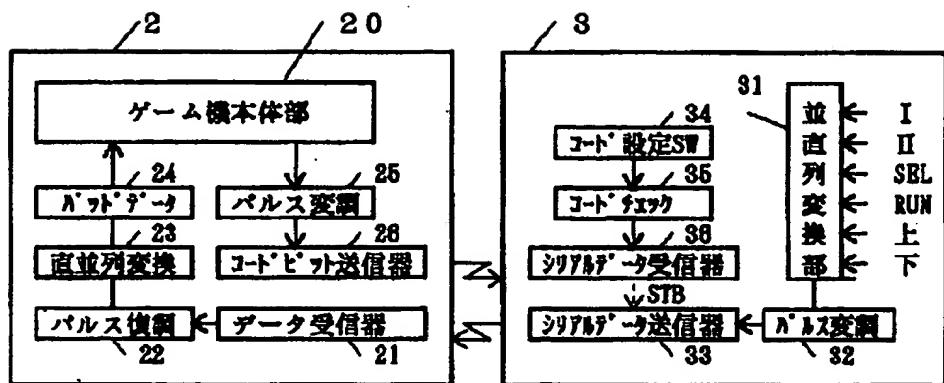


【図4】



コントローラのデータ送信フロー

【図3】



コントローラ信号送受信回路ブロック図

**【考案の詳細な説明】****【0001】****【産業上の利用分野】**

本考案は家庭用テレビゲーム機の操作装置に関し、特に赤外線を用いた複数人によるゲームの操作系に関する。

**【0002】****【従来の技術】**

従来の家庭用テレビゲーム機の多くはテレビゲーム機本体とコントローラがケーブルによって接続されており、赤外線を用いたコントローラの場合にはテレビゲーム機本体1台に対してコントローラ1台の構成になっている。

**【0003】****【考案が解決しようとする課題】**

このようにゲーム機本体とコントローラがケーブルによって接続されているものではテレビゲーム機本体とコントローラの距離はケーブルの長さによって制限される。

**【0004】**

また、テレビゲーム機本体1台に対し複数のコントローラを使用する場合にはケーブル同士が絡まるという課題があった。

**【0005】**

一方、赤外線を用いた操作装置はテレビゲーム機本体1台に対してコントローラ1台の構成であるため、複数のコントローラを同時に使用することができないといった課題があった。

**【0006】****【課題を解決するための手段】**

本考案は、上述の課題に鑑み考案されたもので、

複数のコントローラは、それぞれコントローラの番号を示すコントローラコードの設定スイッチで設定されたコントローラコードをゲーム機本体に送信し、ゲーム機本体は受信した複数のコントローラ信号の中からコントローラ選択手段により選択したコントローラに許可コードを送信し、

コントローラは、設定されたコントローラコードと受信した許可コードとが一致した場合に、所定のデータ信号を送信する様構成したものである。

#### 【0007】

##### 【実施例】

本案の一実施例を図1に従って説明する。1はテレビ受像機などのディスプレイ装置、2はテレビゲーム機本体、21はテレビゲーム機側赤外線送受信機、3はコントローラである。図2はコントローラ3の平面図で、31はコードデータの赤外線送受信器、32はコントローラのコントローラコードを設定するためのコントローラコード設定スイッチで、複数のコントローラを区別するために設けられ、この場合7個まで設定が可能である。

#### 【0008】

図3は、テレビゲーム機側送受信機とコントローラの送受信関連部分のブロック図である。図において、20はテレビゲーム機本体、21はデータ受信器、22はパルスデータ復調器、23は復調された受信シリアルデータの並列信号変換器、24は受信信号をコントローラのキーパッドデータに変換するパッドデータ変換器である。26はゲーム機本体からの信号をパルス変調する変調器、26はパルスデータを送信する赤外線送信器である。

#### 【0009】

3はコントローラで、31はキーパッドのパラレルデータの並直変換器、32はパルス変調器、33は赤外線送信器である。

#### 【0010】

34はコントローラコード設定スイッチ、35はコード比較器、36は赤外線受信器である。

#### 【0011】

図4は本考案に係る送受信データの処理フローで、コントローラは、キーパッド操作によってデータが発生すると（ステップ401）、まず設定されたコントロールコードを送信する（ステップ402）する。

#### 【0012】

ゲーム機本体は、受信したコントロールコードを受信順にメモリにストア（ス

ステップ404) し、所定のルール（ゲーム内容による）に従って送信を許可するコントローラに対する許可コードを送信する（ステップ406）。

【0013】

各コントローラは、この許可信号を受信し（ステップ407）、自身に対するものかどうかをチェックする（ステップ408）、自身のものであれば、キーパッド操作によって発生した前記のデータを送信する（ステップ408）。

【0014】

【考案の効果】

以上に説明したように本考案は、赤外線による双方向通信を行い、かつコントローラコードを送信することでコントローラデータの送信優先順序を指定しているので、テレビゲーム機本体とコントローラの距離がケーブルの長さに左右されたり、コントローラのケーブル同士が絡まることなく、複数の操作装置を同時に使用することができる。